



TITLE:

Game-Based Language Learning in ESL Classrooms:
Effective Interventions and Influences on Students'
Vocabulary Acquisition, Communicative Competence and
Writing(Abstract_要旨)

AUTHOR(S):

Wang, Qiao

CITATION:

Wang, Qiao. Game-Based Language Learning in ESL Classrooms: Effective Interventions and Influences on Students' Vocabulary Acquisition, Communicative Competence and Writing. 京都大学, 2020, 博士(人間・環境学)

ISSUE DATE:

2020-03-23

URL:

<https://doi.org/10.14989/doctor.k22538>

RIGHT:

許諾条件により本文は2020-12-31に公開

(続紙 1)

| | | | |
|---|---|----|-----------|
| 京都大学 | 博士（ 人間・環境学 ） | 氏名 | Wang Qiao |
| 論文題目 | Game-Based Language Learning in ESL Classrooms: Effective Interventions and Influences on Students' Vocabulary Acquisition, Communicative Competence and Writing (第二言語としての英語教室におけるゲームベースの言語学習：学生の語彙習得、コミュニケーション能力、ライティングへの効果的な介入とその影響について) | | |
| (論文内容の要旨) | | | |
| <p>言語学習におけるゲームの役割は広く研究されており、学生のモチベーションと学習成果の両方を確保するために、語学教育にゲームを取り入れる方法を模索している実践研究者 (Practitioner-researchers) が増えている。この論文は、スタンドアロン型シミュレーションゲーム「The Sims 4」を用いて、混合研究法による3つの実証研究を実施し、言語スキルのいくつかの側面に焦点を合わせて、日本と中国の大学生を対象とした教室においての教育的介入法の改善を目指したものである。</p> <p>最初の研究は、日常会話の語彙の学習に特化したESL教室 (第二言語としての英語教室) にゲームを取り入れるための教育的介入法の対照実験から開始した。この研究は語彙の受容的知識を対象として、特定の教育的介入法によってゲーム内語彙 (ゲームで 사용되는語彙) に関する学生の受容的知識がどう影響されるかを評価した。研究の結果、教師の指導、ゲームプレイの適切なタスクおよび発表活動についてはゲーム内語彙の習得を促進する効果があったが、ピア・インタラクション (学習者同士のやりとり) の効果は薄かったことを示した。そのような結果に至った原因は、学生らがほとんど英語で交流せず、交流があっても、ゲーム内語彙より圧倒的にゲームプレイのテクニックのほうを中心としていたためと考えられた。</p> <p>最初の研究の結果に基づいて申請者は第二の研究を行った。この研究では、ピア・インタラクションを強制せずに、他の介入の実施により多くの時間を割り当てた。また、第一の研究と同様に語彙の受容的知識を対象とし、教室内のGBLL (ゲームベースの言語学習) によって学生のコミュニケーション能力がどう影響されるかについて更に深い探究を行った。学生らはクラスでゲームプレイのエピソードについて発表し、質疑応答を行った。そして流暢さ、やりとりのスキルおよび発表内容など3つの指標を含めてクラスごとに設けられたルーブリックによって、学生らのコミュニケーション能力を評価した。その結果、GBLLによる語彙習得の促進効果が再確認され、また、GBLLは発表内容の改善に最も貢献したが、やりとりが教師と学生の間に限定されるとともに、流暢に英語で話させるための準備とそのため指導に不足があり、流暢さの改善はほとんど見えてこなかった。</p> | | | |

第三の研究は単一被験者法を用いた。学生との十分なやりとりを確保するために、教室にライティングタスクを加えた。この実験では、GBLLによって学生のライティングスキルがどう影響されるか、足がかりとしてのライティングスキルによって学生のコミュニケーション能力がどう変わるかを研究した。その結果、学生らがゲーム内語彙をライティングに生かすことができることと、習得した語彙の定着率が良好であることが示された。さらに、より良く準備させてやりとりのチャンスもより多く与えたため、学生らのやりとりとその内容面におけるパフォーマンスが大幅な進歩を見せた一方、流暢さの進歩は少なかった。

これらの研究によって、語彙の受容的知識や産出的知識、ライティングスキルおよび会話スキル以外に、教室にゲームを取り入れることで読解や聴解など他の語学スキルの習得にも役立つことがわかった。さらに、適切なゲームを選別した上、介入や教室活動、評価手法の設計も行う「中枢」のような役割を果たす教師の重要性も明らかにされた。

将来の研究について、申請者は今までの研究の範囲を拡大してメタゲーム環境を整備しようとしている。例えば、オンラインディスカッションやSNSなどゲームプレイコミュニティを取り入れ、教室内のGBLLを補完するための教室外活動の場としてゲームストーリーミングプラットフォームも加えるなどが考えられる。

(論文審査の結果の要旨)

申請者の論文は、CALL (Computer Assisted Language Learning) におけるデジタルゲームの活用に新たな関心を持って、この領域で現在高く注目される分野に取り組んだものである。この論文はゲームベースの学習を組み合わせた教師の介入の役割を強調する斬新な観点を示すとともに、概ねポジティブな研究結果を通じて文献の重要なギャップを埋め、特定ジャンルのデジタルゲーム (The Sims 4) の応用による語彙学習促進の方法の解明に大きく貢献している。

さらに、この論文で報告された研究結果は、ゲームベースの学習と外国語学習者のコミュニケーション能力向上との相互促進関係について新たな手掛かりを与えている。当該ジャンルのデジタルゲームを、学習者のライティングスキルの向上手段として利用することに関する研究結果も、既存文献での報告がまだ少ないため、きわめて有意義である。

論文審査の観点からは、この論文の研究は、全体的に、十分な情報に基づいて明確な構成がなされた、説得力のあるものと判断される。申請者が使用した詳細かつ包括的なデータ分析のアプローチは、とりわけ注目すべきことである。データ分析における混合研究法の使用は適切であり、これを研究の長期的性質と組み合わせて、申請者はCALLの学習ツールとしての当該ジャンルのデジタルゲームの可能性を示した。さらに、この論文で報告された研究結果は、当該ジャンルのデジタルゲームを適用したコンピューターベースの言語学習について、重要かつ新しい知見を明らかにした。これらによって、今後の研究の新しい出発点が提供されたことから、影響力の大きい学術誌への発表が大いに期待できると思われる。以上の理由により、調査委員会は、この論文がCALLの分野において非常に独創的な貢献をしたものと評価する。

よって、本論文は博士 (人間・環境学) の学位論文として価値あるものと認める。また、令和2年1月8日、論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果、合格と認めた。

要旨公表可能日： 年 月 日以降